

Promjene. . .

Obrazovni sustav

Evo nas ponovo zajedno u novoj školskoj godini. Mnogo toga promijenilo se od prošlog broja. Krenuo je projekt *državne mature* u srednjim školama, a na fakultetima se počeo provoditi *bolonjski proces*. Ove promjene dosta će izmijeniti sustav kakav poznajemo. Kako bi naši čitatelji bili bolje upoznati s promjenama koje slijede, *PlayMath* ih već od ovog broja počinje informirati o tim promjenama. Tako se nakon dugo vremena rubrika *Prijemni ispiti i mature* ponovo aktivirala, te će vas informirati o razvoju projekta *državne mature*.

Natjecanja

Natjecanja će uskoro početi. Međutim, od ove godine ni ona **nisu više ista!** Sezona natjecanja **već je počela** jesenskim krugom **Turnira gradova**. Naš stari sustav natjecanja također se promijenio: osim što su se termini malo pomaknuli, uvelo se i natjecanje za učenike koji ne idu u prirodoslovno-matematičke gimnazije. To je izazvalo neke dvojbe oko organizacije ovakvog sustava, no još se mora vidjeti što će on i koliko promijeniti.

O svim ovim promjenama, možete naravno svoje mišljenje dati i na *Forumu podmlatka HMD-a*.

Tradicionalno vam donosimo zadatke sa školskog natjecanja u V. gimnaziji. Kako je završila prošlogodišnja sezona natjecanja, možete pročitati u izvještaju s MMO-a. Također, imamo mali prilog o tome kako je dočekan naša ekipa. Za razliku od prethodnih, ove je godine zabilježen medijski interes.

Svijet nizova

Vjerujem da su se mnogi od vas često susretali s problemom nastavljanja niza: $1, 1, 1, 1, \dots$ ili $1, 2, 3, 4, \dots$. Postoje mnogi nizovi. U današnje vrijeme postoji na Internetu i **enciklopedija nizova**. Svaki neobičan niz možete tamo utipkati i vidjeti kako se zove i kakva svojstva ima! Mnogo je nizova zadano preko svojih prethodnika, no *samoopisujući niz* po nekim je stvarima **poseban**.

Što još možete naći u ovom broju

Od ovog su broja unutar *matematičke igraonice* pokrenute su *Mozgalice* mali zanimljivi zadatci koji će vas zabavljati.

Svim čitateljima koji su sposobni shvatiti da je $x^2 \geq 0$ obavezno preporučamo da pročitaju **super kratko** rješenje 3. zadatka s ovogodišnje MMO, koje je dao jedan **učenik 1. razreda** srednje škole.

Sve koji pokušavaju riješiti probleme utjecaja pojedinih točaka pozivamo da pročitaju prilog o Voronojevim dijagramima.

Potpuni kvadrati koji *žive* između dvaju kvadrata često imaju skučen životni prostor, tj. nemaju pretjeran izbor vrijednosti koje mogu postići.

Većina ljudi koji se služe računalima (džepnim, prijenosnim ili običnim) potenciranje ne smatra nekim osobitim poslom. No, nije svako potenciranje računalu jednako jednostavno. Naučit ćete da nam kraći postupak može uštedjeti dosta vremena (ponekad čak i godine).

Uredništvo